**Spresnenie rámcovej témy Daniel Lendvorský**

**Gamifikácia v reálnom živote**

Táto práca/článok sa zaoberá primárne analýzou gamifikácie v kontexte každodenného života. Čo to vlastne je gamifikácia, jej pôvod, princípy a možnosť uplatnenia v reálnom živote. Gamifikácia je nástrojom na zvýšenie povedomia a motivácie človeka, využíva herný dizajn a prvky hier ako je zbieranie bodov, získavanie odmien a porovnávanie sa s ostatnými mimo herného prostredia v rôznych oblastiach života**,** ako sú výzvy v pracovnom alebo aj súkromnom živote. Hra úzko súvisí s flow experience, čo je duševný stav, pri ktorom je osoba ponorená do určitej činnosti tak, že nič iné sa jej nezdá dôležité, je to okamih, keď sa jej telo alebo myseľ vzopne k hraniciam jej možností vo vedomej snahe dosiahnuť niečo ťažké, čo stojí za to, vtedy je koncentrácia a výkon človeka na maxime. V článku som pracoval a vychádzal s odborných dokumentov, textov a prác.

**Zdroje:**

Ruffino, Paolo (2014) From engagement to life, or: How to do things with gamification? In: Rethinking gamification. Meson Press, Luneburg, Germany, pp. 47-69. ISBN 3957960002, 9783957960009, 9783957960016, 9783957960023

## Hulsey, N. L. (2015). *For play: Gamification and everyday life*(Order No. 10110700). Available from ProQuest Dissertations & Theses Global. (1798874995). Retrieved from https://www.proquest.com/dissertations-theses/play-gamification-everyday-life/docview/1798874995/se-2

## Alsawaier, R. S. (2018). The effect of gamification on motivation and engagement.*The International Journal of Information and Learning Technology, 35*(1), 56-79. Retrieved from https://www.proquest.com/scholarly-journals/effect-gamification-on-motivation-engagement/docview/1977184867/se-2

## McCormick, T. (2013, Jul). ANTHROPOLOGY OF AN IDEA GAMIFICATION.*Foreign Policy,*, 26-27. Retrieved from https://www.proquest.com/magazines/anthropology-idea-gamification/docview/1411123673/se-2

CiteSeer, Gamification: The Application of Game Design in Everyday Life